

Высокое положение в обществе, престиж	12	15,5	15,2	16,0	11	9,4	16,7	5,0
Независимость	13	14,8	14,5	15,2	5	31,2	16,7	40,0
Спокойная жизнь	14	12,2	11,0	13,6	9	15,6	25,0	10,0
Связи с нужными людьми	15	11,5	9,6	13,6	12	6,2	8,3	5,0
Родина	15	11,5	13,1	9,6	10	12,5	25,0	5,0
Внешний вид	16	11,1	5,5	17,6	11	9,4	16,7	5,0
Вера, религия	16	11,1	6,9	16,0	12	6,2	8,3	5,0
Чистая совесть	17	8,1	7,6	8,8	8	18,7	16,7	20,0
Профессионализм	18	7,8	6,2	9,6	12	6,2	8,3	5,0
Безопасность	18	7,8	6,2	9,6	13	3,1	-	5,0
Досуг, отдых	19	5,9	4,8	7,2	10	12,5	-	20,0
Интеллигентность	20	5,6	4,8	6,4	11	9,4	16,7	5,0
Творчество	21	3,7	2,1	5,6	-	-	-	-
Собственность	21	3,7	2,1	5,6	-	-	-	-
Сила	22	3,3	2,7	4,0	12	6,2	8,3	5,0
Эрудиция	23	3,0	1,4	4,8	13	3,1	-	5,0
Комфорт	24	2,6	1,4	4,0	12	6,2	8,3	5,0

Согласно отзывам о дисциплине религиоведение, даже те студенты, которые самоидентифицируют себя как неверующих в сверхъестественное признали, что предмет был познавательным, теперь они уверены, что он необходим в учебном плане. Но, независимо от отношения к предмету и своей религиозной позиции студенты дружно заявляют, что наибольший интерес вызывают дискуссионные темы, в том числе о деятельности религиозных сект.

Получается, что современные студенты в большинстве своем принадлежат к вероисповеданию по праву рождения и крещения. Вовлеченность же в культовую практику, не имеет широкого распространения среди молодежи. Тем не менее, духовно-нравственная социализация молодого поколения не отделена от среды проживания и воспитания, поэтому несет в себе посыл к выбору поведенческих ориентиров.

Попов Д.С., г. Екатеринбург

КОМПЬЮТЕР В СИСТЕМЕ ВЕЩЕЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Следуя логике Бодрияра, система вещей современного человека носит функциональный характер. Многие атрибуты повседневности могут выступать как многофункциональные (раскладные столы, диваны, кресла). Это логика высокой мобильности, мобильности, как свойства времени, как свойства новой эпохи [1].

М. Маклюэн характеризует данную эпоху как эпоху человека гипермедийного (мультимедийного). Если в архаическом обществе человек слушал, в индустриальную эпоху смотрел, то современность характерна сочетанием различных способов хранения и восприятия информации, что и является мультимедийностью [2].

В эру мультимедиа, в повседневной системе вещей индивида появляется принципиально новый атрибут – компьютер. Вслед за компьютером – компьютерный стол и совершенно, особого рода феномен, Интернет, поскольку просто компьютер, принципиально отличен от компьютера подключенного к Интернет по своим функциональным возможностям, столь ценным для современного мобильного человека.

Куда обычно мы ставим компьютер? В большинстве случаев компьютер стоит ближе к углу комнаты, с одной создавая некую приватность во взаимодействие, с другой стороны данная расстановка позволяет видеть монитор практически из любой точки комнаты. Если в комнате стоит телевизор, то компьютер чаще всего находится рядом.

Компьютерный стол важен нам не как особый атрибут системы вещей (специально собранный под компьютер), а как стол на котором стоит компьютер. Мы знаем что столы бывают разные. Стол может быть письменным, обеденным или компьютерный, но чаще всего компьютерный стол по функциональности выполняет роль и письменного и обеденного.

Высокая мобильность современного человека, связана с цифровыми технологиями, поэтому «перекусить» за компьютером привычное дело, не говоря уже о том чтобы что-либо записать. В сленге компьютерщиков CD-ROM часто называется «подставка для кофе», что отражает вышеуказанную ситуацию функционального использования.

Сам компьютер имеет multifunctional назначение. Во-первых, это «типография», программное обеспечение позволяет не только создавать документы как на печатной машинке, но и производить «цифровую верстку» включая разметки страниц, добавление изображений и т.д., особенно если к компьютеру подключен принтер.

Во-вторых, компьютер это мультимедийный проигрыватель. Т.к. он используется для прослушивания музыки или просмотра фильмов. В некоторых случаях компьютер подключается к музыкальному центру, в данном случае последний становится «мощными колонками», утрачивая свою функциональную идентичность.

В-третьих, следует отметить, что компьютер является игровым пространством, начиная от встроенных игр Windows (пасьянсы, сапер и т.д.) заканчивая сложными сюжетными ролевыми или масштабными стратегическими играми.

Наконец самым важным функциональным значениям компьютера является его инструментальные свойства. Компьютер, по сути, это инструмент творчества, творения графики (для дизайнера это один из основных трудовых инструментов), звука (что используется диск жокеем) видео (значимое для современного кинематографа), при этом каждый человек может попробовать себя в роли такого творца.

Отдельно следует сказать о программистах, творящих всю виртуальную реальность столь активно захватывающую все большее количество людей. Ведь в информационном обществе именно программисты создают цифровой контекст нашей повседневности называя его «интерфейс».

Как уже говорилось выше, компьютер, подключенный к Интернет, отличается от «просто» компьютера, прежде всего своим спектром функциональности. Данная расширенная функциональность уже нашла отражение в народном фольклоре, в анекдотах: «Мама, почему Папа больше не играет со мной? Потому, что нет у Нас больше Папы... он себе Интернет подключил».

В данном случае феномен компьютерных игр захватывает человека еще больше, так согласно данным статистики посещения сайтов, известна ролевая игра World of Warcraft насчитывает более 15 млн. играющих по всему миру.

Очевидно и то, что не только играми привлекателен Интернет в компьютере. Одним из немаловажных компонентов человеческой жизни является общение, и в данном случае, компьютер подключенный к Интернет заменяет телефонное, почтовое, а иногда даже живое общение. Чаты, ICQ (и подобные формы общения), позволяют одновременно вести диалог с несколькими людьми интересными для общения, а само наличие тематических форумов предполагает возможность поиска своего круга интересов, т.е. референтной группы.

Компьютер зачастую стоящий в нашей комнате рядом с телевизором являет нам альтернативную медиа среду, где логика получения новостей не задается рамками и шаблонами новостного выпуска, а где пользователь сам конструирует собственную логику новостного прочтения исходя из интересующих его вопросов.

Отдельным для рассмотрения является вопрос компьютерной лингвистики, в которой отдельные компоненты или действия носят семантическую нагрузку живого существа.

Прежде всего, данный аспект выражен в «имени» компьютера, которое, наиболее распространенная операционная система Windows, предлагает дать механическому устройству.

Основой любого компьютера является материнская плата, которая в жаргоне называется «мать» или «мамка», и в случае поломки материнской платы нередко можно услышать «у меня мамка умерла», а в случае более продвинутого пользователя, более циничное «мать сдохла».

Более того, «сдохнуть» могут любые компоненты компьютера, да и сам компьютер в целом, если поломка не идентифицируется. Компьютер может «болеть» из-за «вируса», в следствии этого компьютер нужно «вылечить». Особым «Цифровым таинством» является переустановка или восстановление системы, особенно когда этим занимается специалист. Субъективное желание так и подталкивает посмотреть «как он?», если в технологическом процессе пользователь не осведомлен.

Таким образом, можно сказать, что персональный компьютер является не только многофункциональным устройством, стоящим у нас в квартирах, но и частью наших семей, порою воспринимаемый как живое существо. Учитывая, что на сегодняшний день заканчивает свое ценностное и мировоззренческое формирование целое поколение выросшее в эпоху ЭВМ и Интернет, то можно сказать, что для таких людей компьютер, не просто живое существо, но своеобразный центр повседневной вселенной.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Бодрийяр Ж. Система вещей М. 2001
2. Мажлюэн М. Галактика Гутенберга: Становление человека печатающего. М. 2005.

Вассерман Ю.М., г. Пермь

ВЛИЯНИЕ УРОВНЯ МОДЕРНИЗИРОВАННОСТИ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ НА СТРУКТУРУ ИХ ЗАНЯТИЙ В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Общество, вступившее на путь модернизации, переживает процесс своей социокультурной дифференциации на группы, обладающие различными уровнями модернизированности культуры. Этот феномен требует разработки новых методов исследования.

В широком плане культура есть система человеческой деятельности. Более узко под культурой мы будем понимать (вслед за Л.Уайтом [1], П.Боханан [2], Э.С.Маркаряном [3], З.И. Файнбургом [4] и др.) систему внебиологически транслируемых регуляторов человеческого поведения. То есть культура здесь понимается как система биологически не наследуемых регуляторов человеческого поведения (норм, ценностей, установок и т.п.) в самых разных сферах жизни (семья, труд, политика, обмен и т.п.). Социокультурную дифференциацию общества, вызываемую его модернизацией, можно назвать модернизационным социокультурным континуальным синдромом (МСКС). Можно выделить два полюса такого континуума. Первый связан с отрицательным отношением к постоянному потоку новшеств приносимых процессом модернизации, его можно назвать контрмодернизационный синдром (КМС). Второй связан с положительным отношением к постоянному потоку новшеств приносимых процессом модернизации, его можно назвать промодернизационным синдромом (ПМС)[5]. Возникает необходимость разработки инструментария для эм-